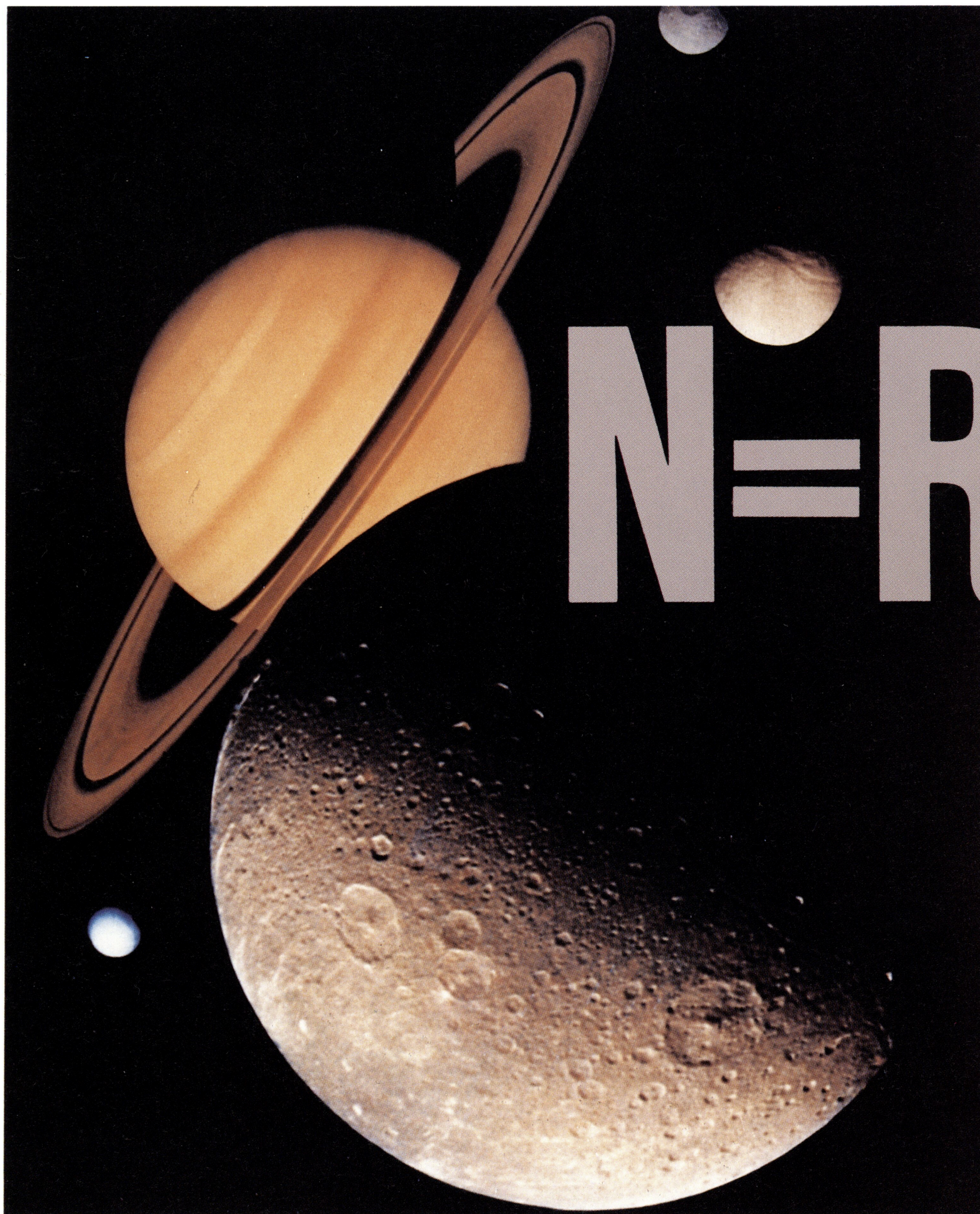
Company Profile of SEGA

A Sense of Wonder is High-tech Entertainment.
A Liberation of Mind is Excitement.
Our Creative Technology is Emotional.
New Concept of SEGA's Imagination.
Upscale Home Entertainment.
SEGA Opens the Door to a New World.
The World Business of High-tech Entertainment.
Research and Development for the Future.

HIGH-TECH
ENTERTAINMENT

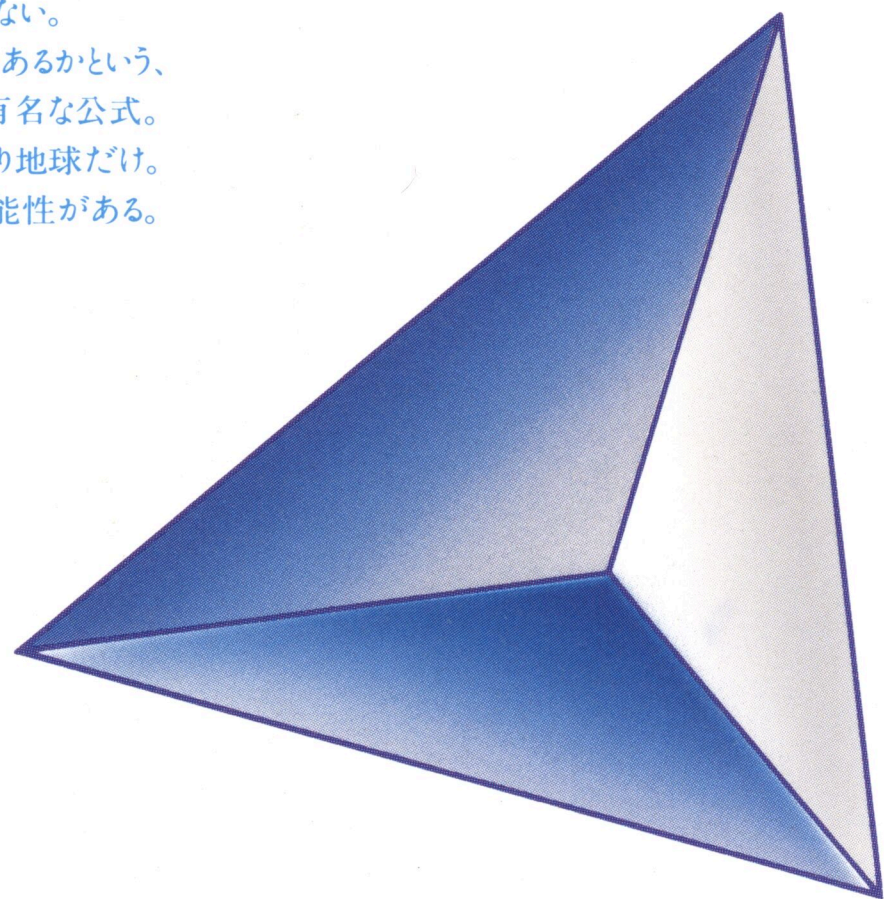
SEGA®

A Sense of Wonder is High-tech Entertainment.

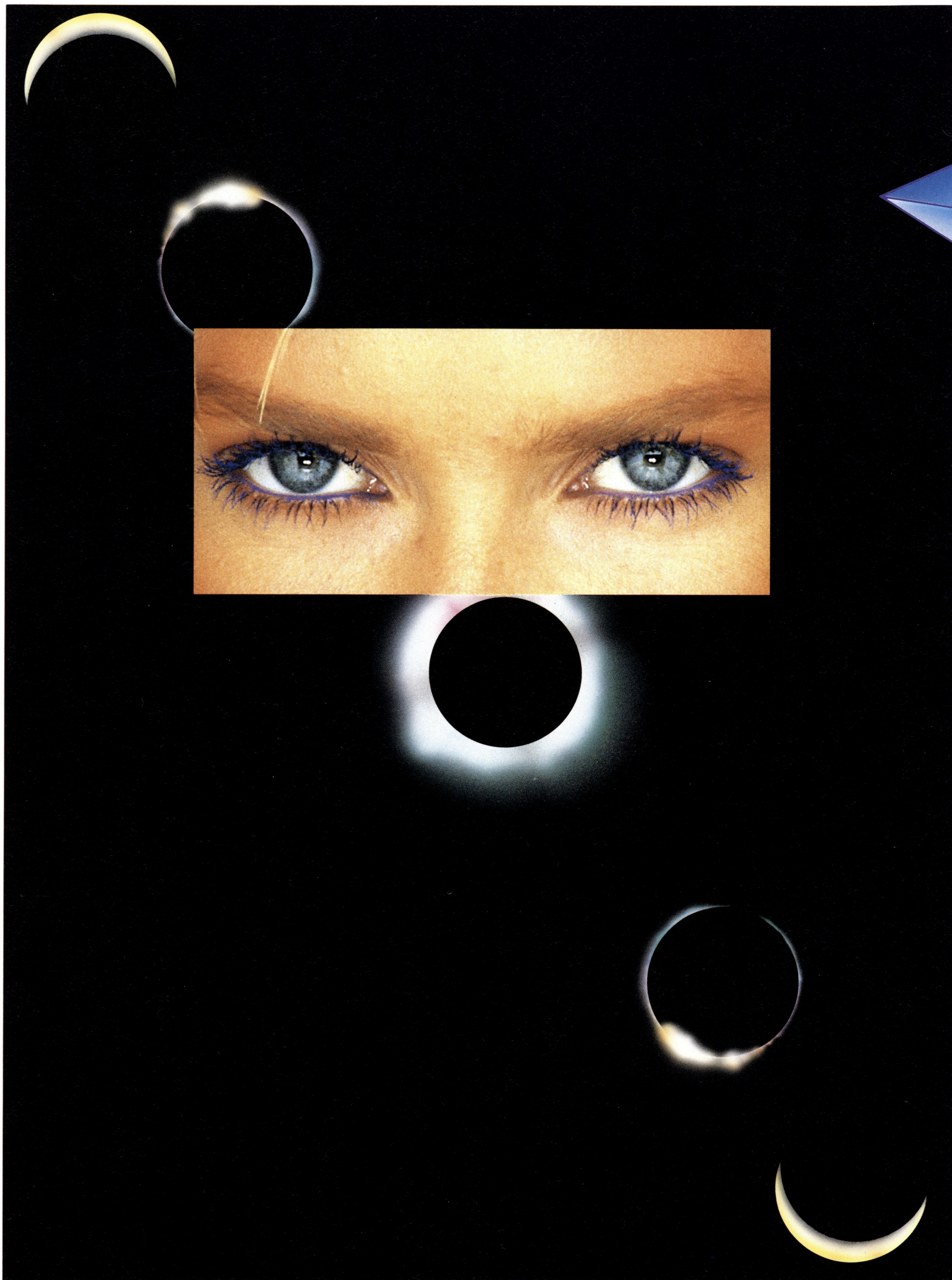
Since the birth of the cosmos, forty hundred million years have passed. In our galactic system, there may be other delightful planets besides our earth. Unless we fill our planet with joyful entertainment, they will laugh scornfully at us. Now we need new entertainment.

地球を愉快な星にする。

地球を愉快な星にしておかなければ、きっと宇宙で笑われる。

宇宙の誕生ビッグバンから、はるか40億年。人類が登場して100万年。
宇宙からみればそんな人類の歴史は、ほんの〝瞬き〟かもしれない。
でも私たちは今、もっともエキサイティングで愉快な一瞬を体験していると思います。
この広い銀河系にも、地球以外にきっと〝愉快な星〟があるはず。
私たち人類の未来の夢が、今のこの瞬間にも、
宇宙のどこかですでに、エンターテイメントされているでしょう。
だから地球をもっともっと、愉快な星にする。それが私たちSEGAの願いです。

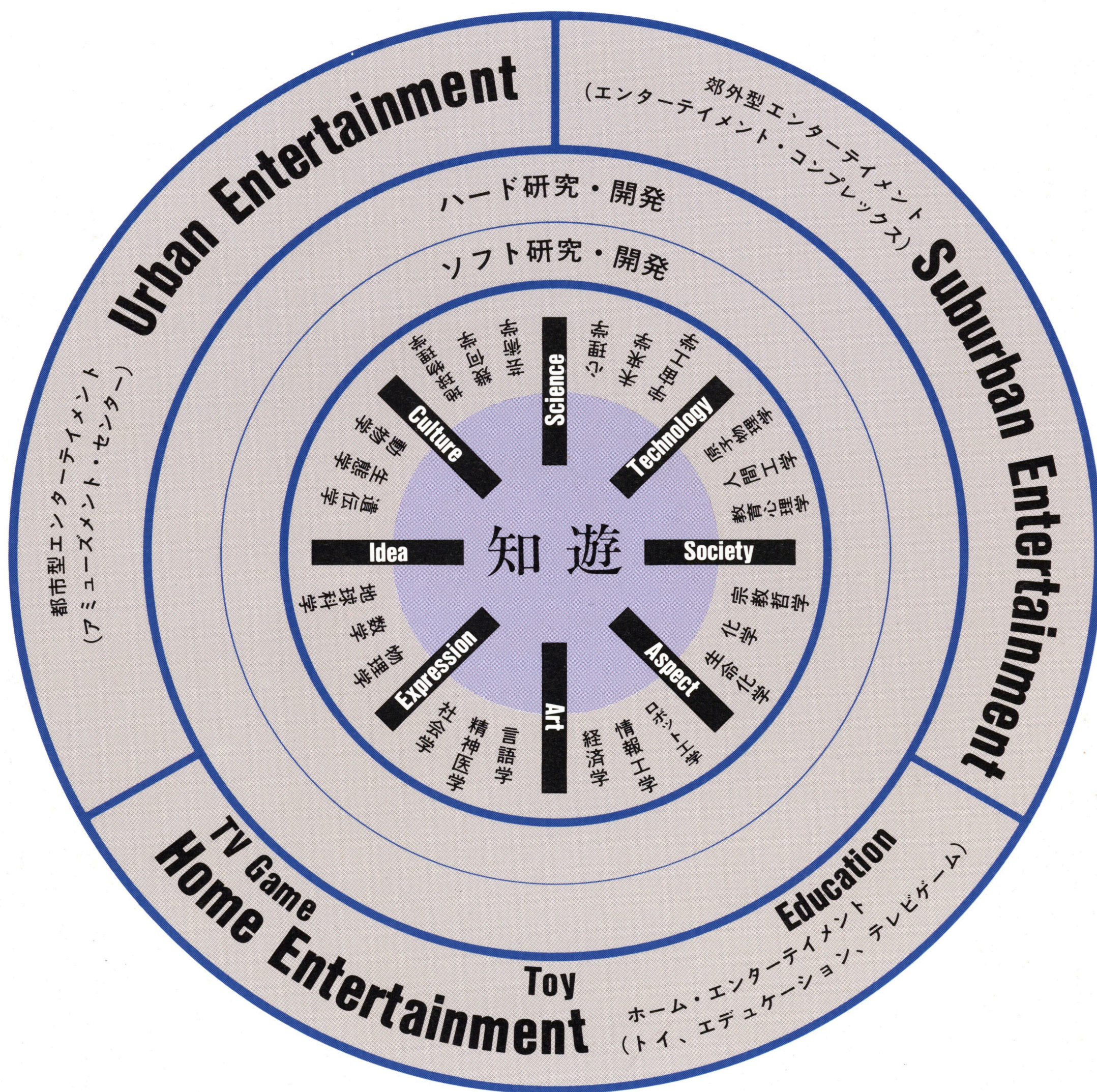
地球外文明との接触は
人類にとってもっとも素晴らしい
エンターテイメントかもしれない。
これは地球外文明はいくつあるかという、
天文学者ドレイク博士の有名な公式。
悲観的にみれば1個。つまり地球だけ。
楽観的にみれば1億の可能性がある。

人類100万年の歴史の中で、火を発見し文明を築きあげたのはほんの1万年前から。人類史上このわずか1%が、人間の〝進歩の時代〟でした。そしてここ数十年の進歩はこの1万年の進歩にも匹敵するといわれています。この超加速度的な進歩は、同じ速さのテクノロジーと〝知的創造性〟というまったく新しい哲学を生みました。科学はすでに学際を超え、新たに融合し、数多くの新分野を誕生させました。そして〝遊び〟もまた時代を映すモニターのように、より高度に、そして多様に変貌しています。時代が求めるような〝知的創造性〟を最先端のコンピュータ・テクノロジーと結び付け、さらに新たなイノベーションを創りだしていくこと――それがSEGAの〝ハイテク・エンターテイメント〟というコンセプトです。
1951年、SEGAは日本に初めてアミューズメント・マシンを紹介して以来、LSI、超LSIなど最先端のエレクトロニクス技術を駆使し、常に業界のイニシアティヴを取ってまいりました。この間、日本国内はもとより、広く世界のマーケットに向けてグローバルな事業活動を展開し、高い評価を得ております。現在ではアミューズメント産業も〝遊び〟の多様化、高度化に対応した高度なハイテク産業へと変貌をとげました。この中でSEGAはヒューマニティにあふれたコンピュータ社会を指向し、アミューズメント事業からホーム・エンターテイメント事業まで、総合的なハイテク・エンターテイメント企業として独自の創造哲学と創造工学を駆使しながら、着実に未来を開拓してまいります。

代表取締役社長
中山隼雄

A Liberation of Mind is Excitement.

Fusion of knowledge and creativity gives birth to high-tech entertainment. It means games, toys, an education system and urban amusement. We propose more construction of new entertainment complexes in resort areas. Our ultimate aim is to liberate the mind.

私たちはメディアでありエネルギーである。

「知」は私たちのメディアとなる。そして「遊」は創造力のエネルギーだ。

ハイテク・エンターテイメントは「知」と「創造力」の融合から生まれます。
パーソナルなホーム・エンターテイメントではテレビゲームからトイ、そしてエデュケーションまで。
そして都市にはエキサイティングなアミューズメントを提供。
さらに郊外型施設としてエンターテイメント・コンプレックスを提案するなど、
SEGAの知力はメディアを開発し、創造力は事業を開拓します。

SEGAのハイテク・エンターテイメントには3つの市場戦略があります。まずSEGAが他の追随を許さない都市型エンターテイメント市場では、最先端のテクノロジーとイマジネーションを結び付けた「創造工学」をエキサイティングに展開。特に〝体感ゲームシリーズ〟ではSEGAが新境地を開拓したと自負しております。また多様に変化する時代のウォンツに対応するため、SEGAは新時代のアミューズメント施設を開発していきます。これが郊外型エンターテイメントです。地域経済の活性化と土地の有効利用を図る〝エンターテイメント・コンプレックス空間〟を総合的に演出いたします。そしてテレビゲーム、エレクトロニクス・トイを中心としたコンシューマ市場戦略。家族の新しいコミュニケーションをテーマにホーム・エンターテイメントを追求します。

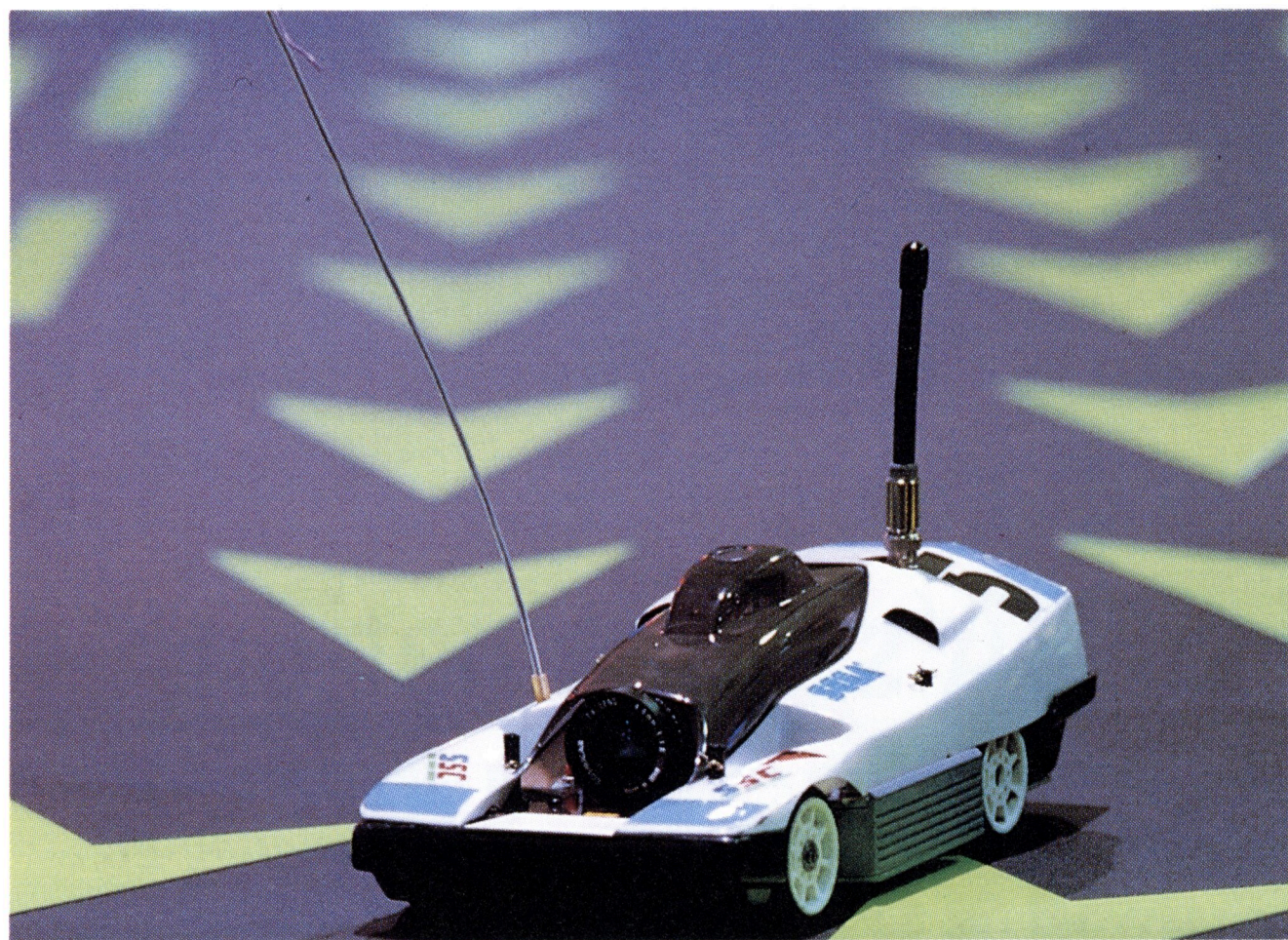
アミューズメント事業

Our Creative Technology is Emotional.

The sense of sight, hearing, touch, smell and taste. We give impulses to the total senses of the human body. We live in the age of exciting amusement. New technology opens the door to the joyful world where people feel their emotion moving in a lively way.

ここには、体で感じるテクノロジーがある。

もう“遊び”は体全身で感じる時代になった。
ここには五感を切り拓く、新しいリアリズムの創造がある。

より五感に近づくこと、それが“体感”のテクノロジーです。
数万色の色彩と緻密なグラフィックス、そして迫力のサウンドとムーヴメントが、
視覚、聴覚、触覚をエキサイティングに刺激します。
体感マシンから、ハイテク・アプリケーションである
SEGAスーパーサーキットまで。
SEGAの創造工学は今、新しいリアリズムを誕生させました。

SEGAのアミューズメント事業は単なるゲームマシンの開発にとどまりません。余暇の増大とそれにともなう「遊び」の社会的認知の高まりとともに、市場では新しい遊び感覚を求めるようになりました。このニーズに対応して、たとえば時速300kmの運転感覚を体感できるSEGA スーパーサーキット(SSC)を近年注目されている郊外型アミューズメント施設“エンターテイメント・コンプレックス”として展開するなど、ハイテク・アプリケーション型製品とアミューズメント空間を同時に開発しています。この施設は科学的なマーケティングに基づきプランニングされ、異業種とのタイアップなどにより高い集客力をもち、地域経済の活性化という側面からも大きな注目を集めています。このアミューズメント空間は世界でも類を見ない規模と先進性を誇り、90年代のSEGAのアミューズメント事業に新たな独創性を付加しました。

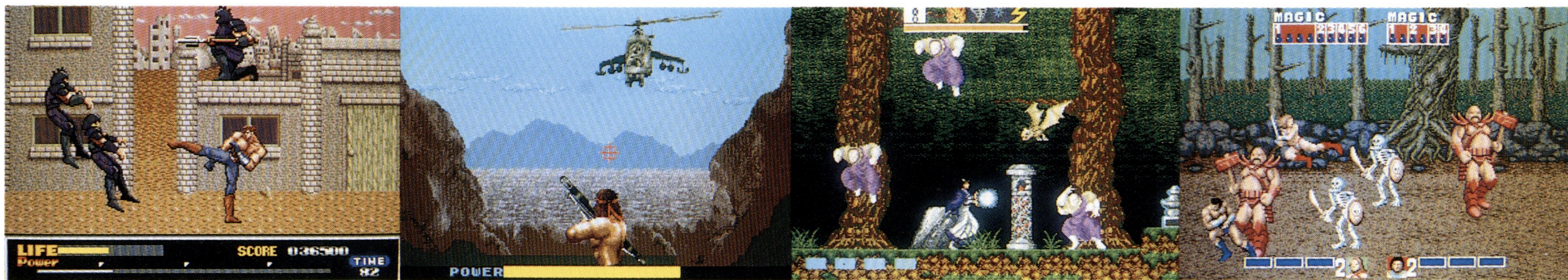
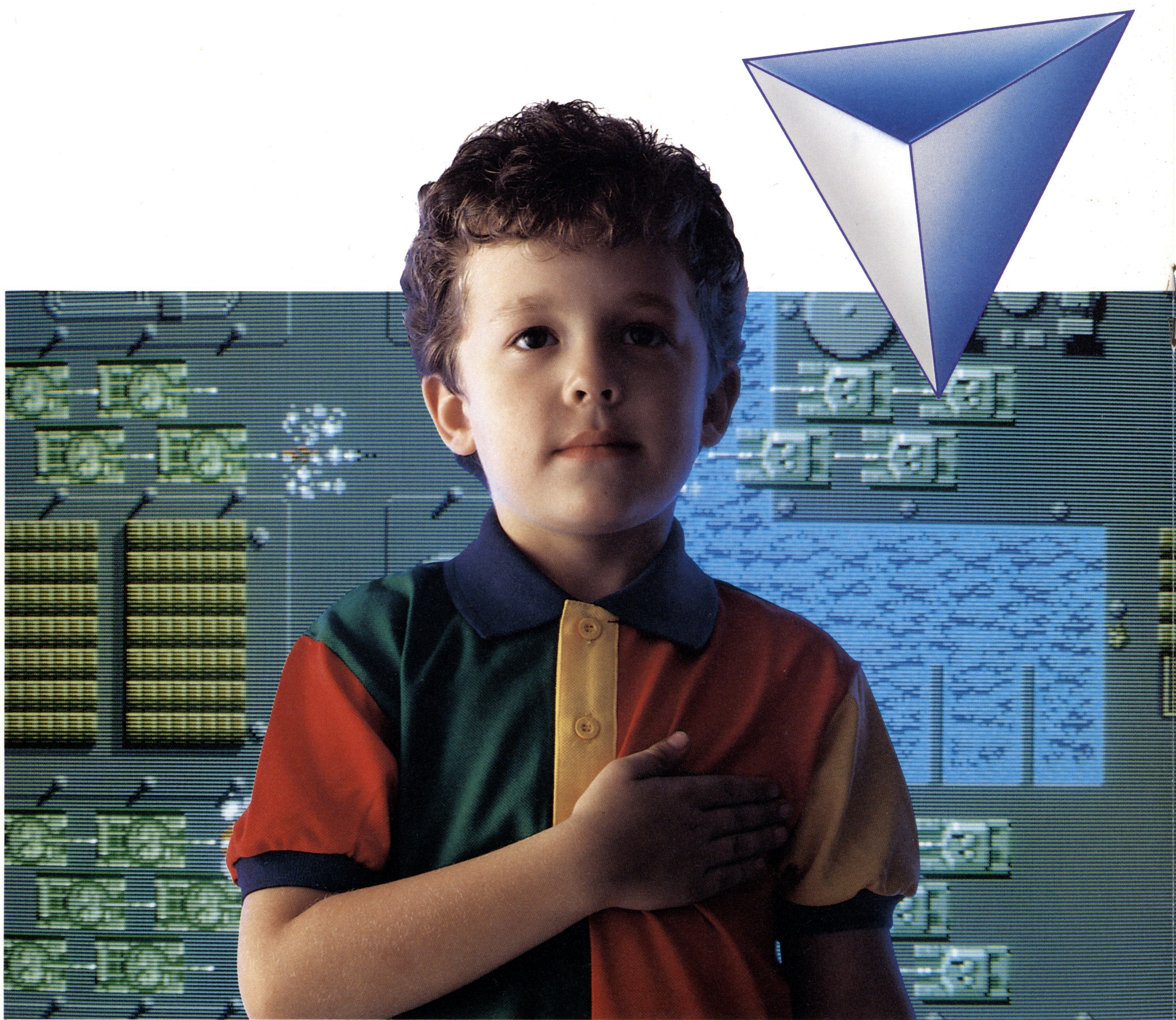
New Concept of SEGA's Imagination.

Creativity allows us to communicate with one another. SEGA explores not only new amusement systems but also new distribution and sales systems by using creative imagination. Creative imagination is an active password for SEGA's developing enterprise.

私たちの言語はイマジネーション。

創造力があるからコミュニケーションできる。
テクノロジーとイマジネーションの結晶が私たちの"創造工学"。

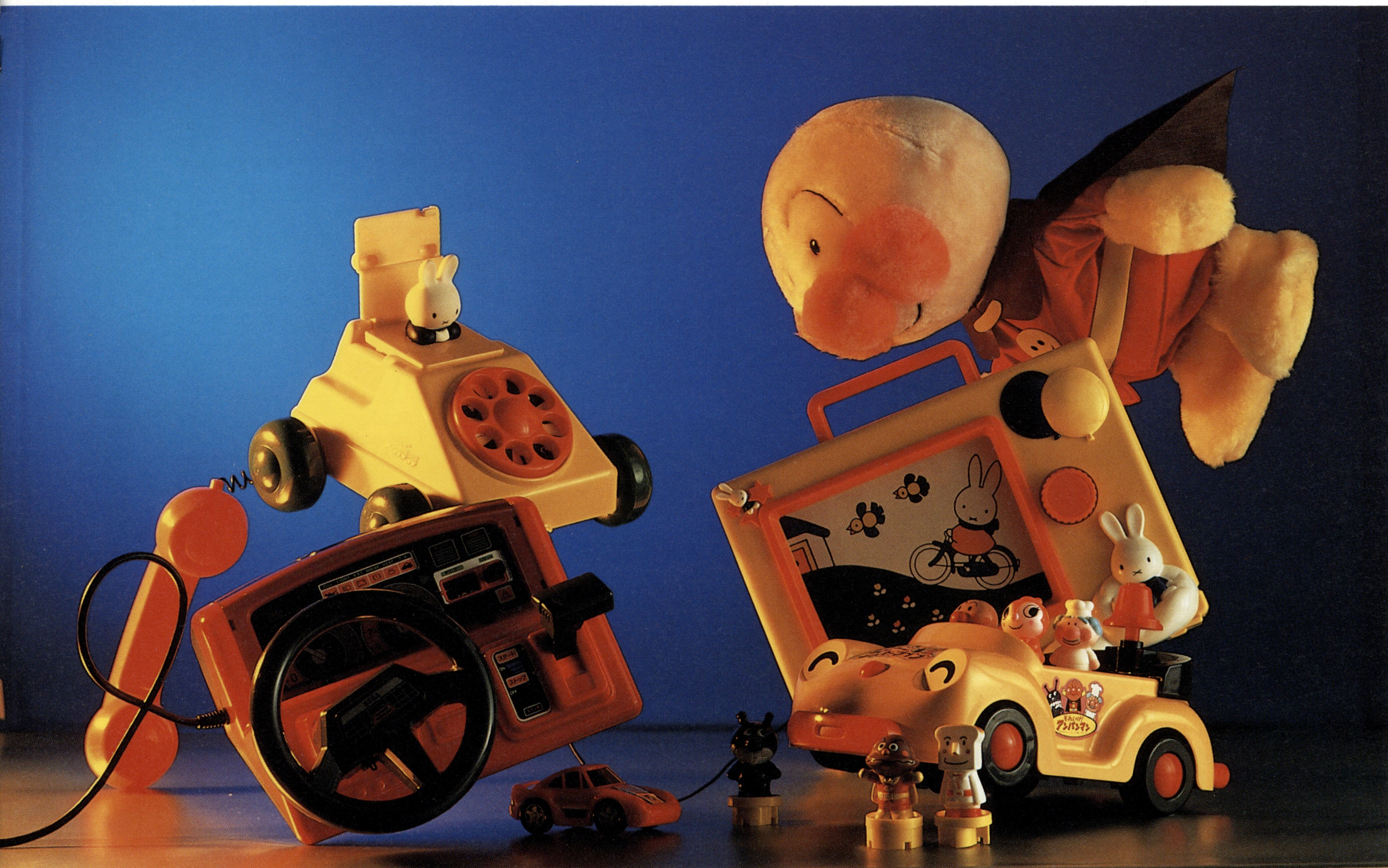
鋭敏な感性と多彩なテクノロジーが、イマジネーションに結晶します。
豊かなイマジネーションを共有できるから、コミュニケーションが生まれます。
SEGAはアミューズメント・マシンと空間の開発だけでなく、
ロケーション運営、販売といった分野においても時代の感性を忘れません。

SEGAのアミューズメント事業ではアミューズメント・センターの店舗設計、管理・運営、そしてマシンの販売を積極的に展開しています。SEGAの直営店は全国に約150店舗、さらに1,200ヵ所のロケーションに約3万5千台のマシンが設置されています。販売では時代の感性をいち早くキャッチし全国1,000余の販売業者を通じて、高品質で市場性の高い製品をタイムリーに提供。都市のアミューズメント・センターから郊外型の大規模施設まで、ハイテク・エンターテイメントをキー・コンセプトとする新しいアミューズメント・マシンおよび空間を企画、設計しています。また他社に先駆けて磁気カード式によるプリペイドカード・システムを導入。商品開発から物流、販売、管理・運営をトータルに展開し、イマジネーションを共通の"言葉"として、新分野への進出を推進しています。

Upscale Home Entertainment.

As our society makes progress, our domesric life styles change gradually. It is necessary for us to be more intellectual and more creative in our daily life. Now SEGA produces the 16-bit MEGA DRIVE system and various software for better home videogame amusement.

ひとりひとりに、感度よし。

ホーム・エンターテイメントはパフォーマンスになった。
テレビ ゲームからエレクトロニクス・トイまで、ひとりひとりに高感度。

成熟社会の到来とともに、
家族のコミュニケーションのあり方も少しずつ変化してきました。
毎日の生活、ひとりひとりの暮らしそのものが、
知的で創造的なパフォーマンスになってきたのです。
SEGAはホーム・エンターテイメントのコンセプトを通して、
ひとりひとりに感度のよい、新しいソフトウェアを提供していきます。

ホーム・エレクトロニクス時代に先駆けて、1983年、SEGAは「SG-1000」を発売。以来、グラフィック能力の向上、FM音源の搭載などのバージョンアップにつとめ、ついに1988年には16ビット・メガドライブを発売。テレビゲームはSEGAの経営戦略の大きな柱となりました。またソフト面でも、アミューズメント事業で培った独創性と斬新なプログラミング・テクノロジーで常にユーザーの話題を独占し続けています。特に16ビット・メガドライブとそのソフトは、ホーム・エンターテイメントの新しい時代を切り拓きました。またトイ分野では光線銃ジリオンやファミリードライバーなどのエレクトロニクス・トイをはじめ、プリ・スクール(就学前)用のキャネロン・シリーズやアンパンマンなどのキャラクター・トイなど、総合トイ・メーカーとして、ひとりひとりに感度のよい商品開発を続けています。

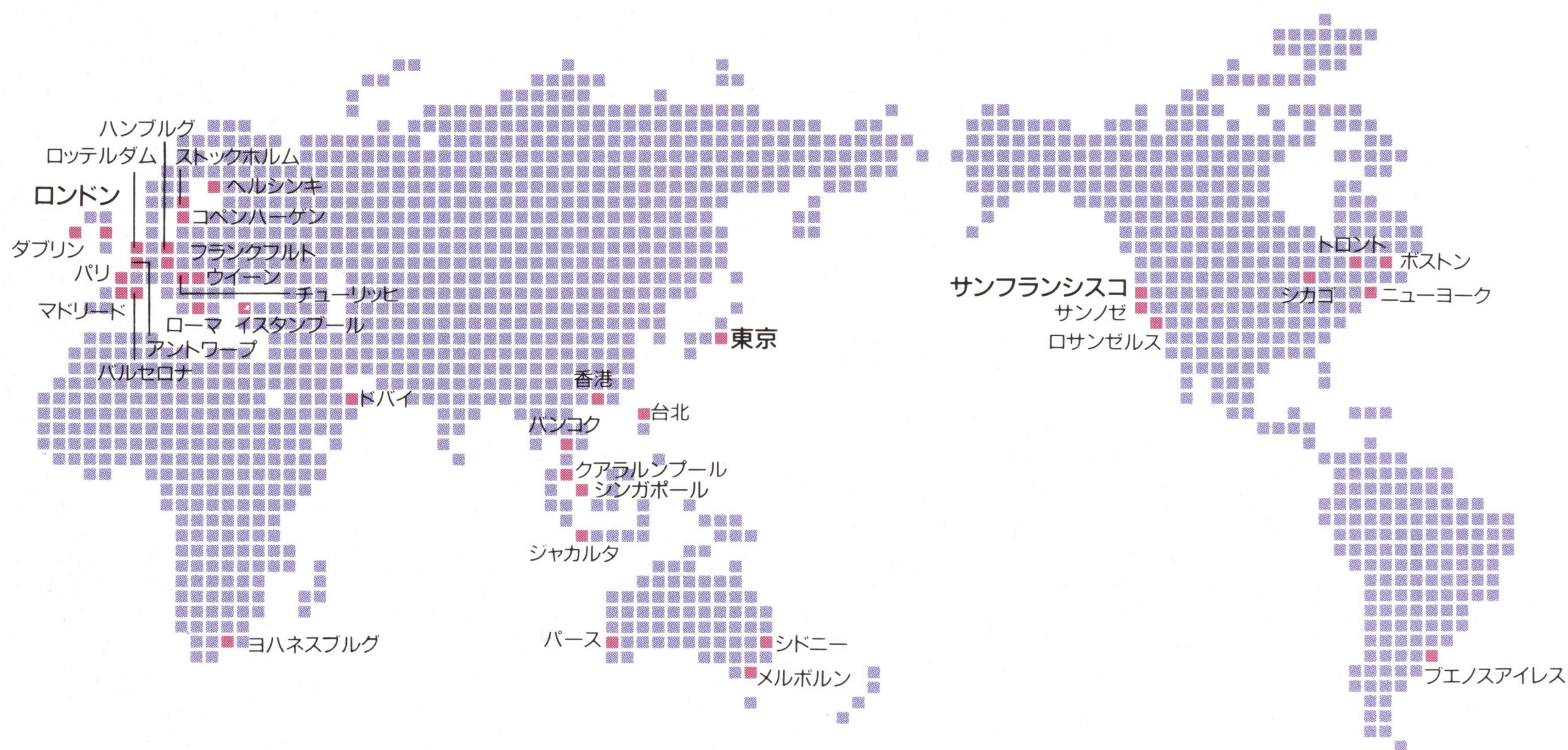
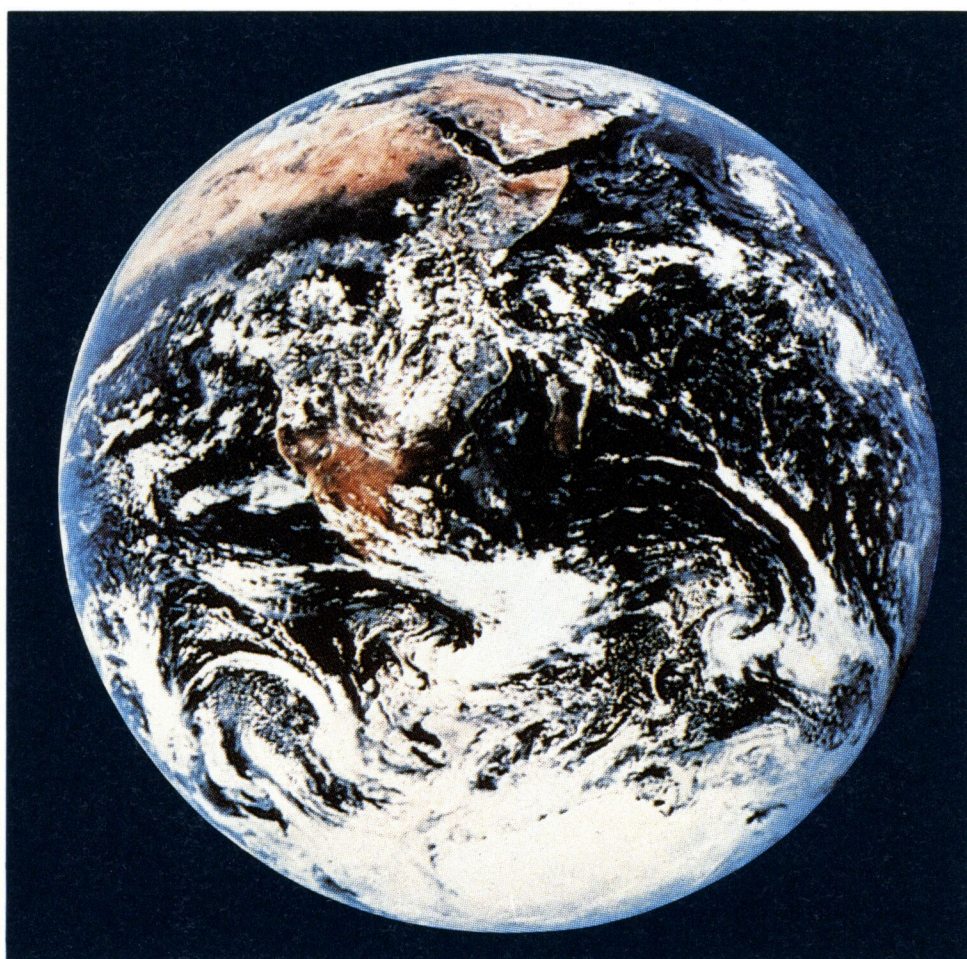
SEGA's Time-Out On The Court

The World Business of High-tech Entertainment.

Now imagination is flying across all over the world as a kind of 'language' which we can use in common. On this earth only we human beings enjoy our fruitful 'knowledge' and 'play'. So SEGA has no boundary, no time difference. SEGA is growing to be a global enterprise in order to make the earth into a more joyful planet.

世界企業から地球企業へ。

SEGAには国境も時差もない。
地球には「知」と「遊」を楽しむことを知っている人間がいるだけだ。

イマジネーションは世界共通の〝言語〟となって、地球を飛び交っています。
この地球では、私たち人間だけが、豊かな「知」と「遊」を楽しむことができるのです。
だからSEGAには国境も時差もありません。
地球をもっと愉快な星にするために、今、SEGAは世界企業から地球企業へ。

世界は今、創造力という新しいメディアによって、ひとつになろうとしています。SEGAの製品は業務用のアミューズメント・マシンをはじめ、家庭用テレビゲームまで、アメリカを中心にヨーロッパ、オーストラリア、アジアなど世界各国に輸出されています。アミューズメント・マシンは完成品だけでなく、ICボードを含むキット販売やライセンス供与も活発に行われ、世界中の人々を楽しませています。またSEGAは海外拠点の拡充にも力を注ぎ、アメリカに3社、イギリスに1社の計4社が稼働中です。中でもアメリカ・カリフォルニア州に設立された「セガ エンタープライゼス，インク.(U.S.A.)」は業務用マシン販売を主な業務としています。また、全米約90カ所におよぶアミューズメント・センター「タイムーアウト」を展開しています。
今も地球のどこかで、SEGAはエンターテイメントしているのです。

Research and Development for the Future.

We still have lots of mysteries in the process of exploiting our future. But in the mysteries, we can find unlimited possibilities. Our future is smiling at us there. SEGA's energy for research and development is born in the challenge to the mysteries.

まだまだ、謎がある。

未来を切り拓く創造のプロセスには、まだまだ謎がある。

「謎」の中に、〝不可能〟はありません。
謎の中には、秘められた無限大の可能性があり、解かれるよろこびがあるからです。
SEGAの研究開発を支えているエネルギーは、この謎との限りない対話の中から生まれるのです。
最先端のテクノロジーも独創のイマジネーションも、
宇宙の謎を見つけ出す少年のようなエモーションがなければ、未来を切り拓くことはできないとSEGAは思います。

研究開発部門はSEGAの前頭葉です。400人もの開発部員がテーマごとにプロジェクトを組み、クリエーター、デザイナー、ソフトウェア、ハードウェア、サウンド、メカニクスなどの専門スタッフとともにチームをつくります。ここはテクノロジーとイマジネーションが競い合う最前線なのです。SEGAのエンジニアたちの部屋が研究室のようであり、デザインルームのようであり、設計室のようであるのはそのためです。業務用マシンから家庭用マシン、そしてトイや教育まで。多くの謎を解き明かしながら、そのハードウェアとソフトウェアの開発を通して、SEGAはさまざまなエポックを生み出してきました。さらに研究開発によって生み出されたゲーム映像やゲーム音楽は、ビデオやCDにまで発展し、特に音楽の分野ではS.S.T. BANDの結成など、あらたな分野へのチャレンジも試みているのです。

製造部門

私たちの創造力が品質になる。

ハイテク・エンターテイメントを製造する。
それは"つくる"喜びに満ちている。

〝世界初〟、〝わが国初〟という数々のエポックを生み出してきたSEGA。
その歴史はテクノロジーの革新とチャレンジの歴史でした。
〝作る〟から〝造る〟へ。そして〝創る〟ことへのたゆまぬ情熱こそ、
SEGAのハイテク・エンターテイメントの源なのです。

Creativity Produces High-quality Products.

SEGAの品質は、たしかなテクノロジーに裏付けされた創造力です。数々のハードウェアとソフトウェアを生み出す製造部門は、国内ばかりでなく海外にも協力工場を拡充。アメリカ本土をはじめ、ヨーロッパ、香港、台湾などでいち早く生産を始めました。海外の協力工場には、品質を高水準に維持するために綿密な技術指導を行い、〝技術のSEGA〟という高い評価を維持しています。また国内では製造、物流部門の充実をはかるため千葉県佐倉市に佐倉事業所を建設。国内の物流基地として、スピーディーで合理的な生産体制が整備されています。製造、物流という分野においても、先端技術を誇るSEGAの独自のノウハウとネットワークづくりが生かされているのです。

SEGA's creativity is supported by its positive technology. It brings power into full play not only in production, but also in distribution. In all sections of the enterprise, SEGA's spirit for innovation and challenge are world famous.

きっと、新しい世界になる。

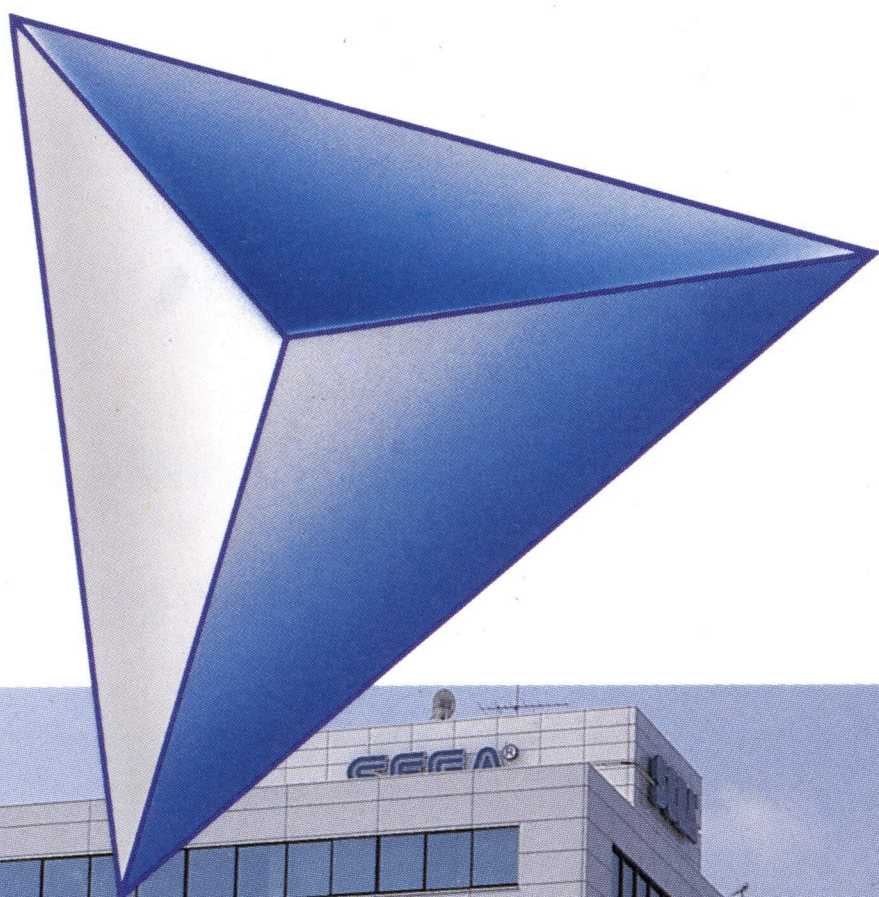
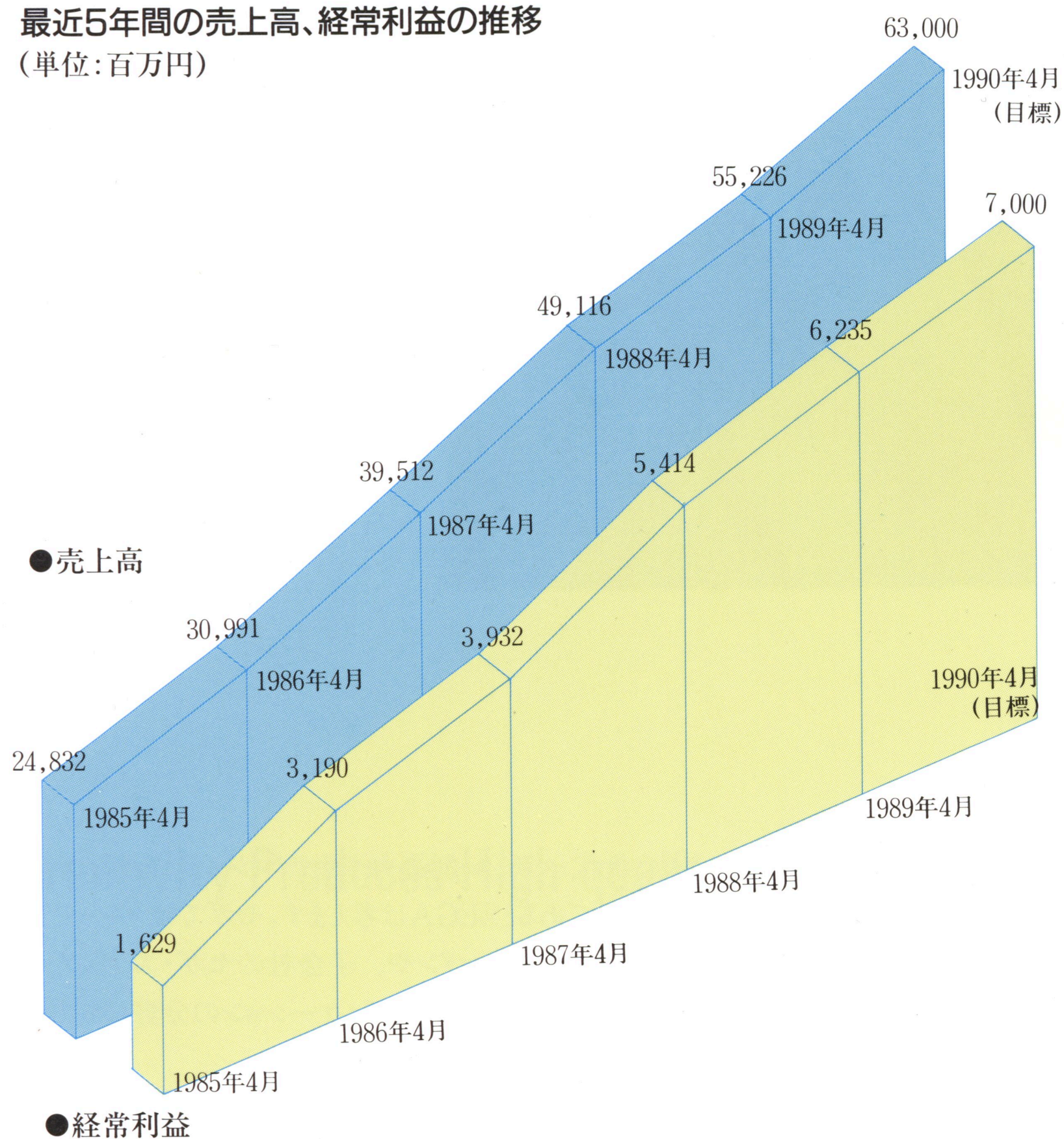
リンガフォンによる語学教育など、
SEGAの関連事業はホーム・エデュケーション分野への
新しい挑戦です。

イマジネーションを伝え合い、世界がひとつの〝地球〟となるためには、
言語によるコミュニケーションが欠かせません。
SEGAではグループ企業であるリンガフォン・ジャパンによる語学教育を中心に、
ホーム・エデュケーションの分野でも新しい世界を創造しています。

SEGA Opens the Door to a New World.

Communication through language
is indispensable to make our world one.
The field of home education, through Linguaphone Japan,
is a SEGA related business that it is challenging.
In this field, technology and imagination
are SEGA's most powerful means to progress.

教育とは、次の世代へ新しい創造力やテクノロジーを伝えるためのコミュニケーションであるとSEGAは考えます。セガではグループ企業であるリンガフォン・ジャパンや、子会社のセガ・エデュケーションシステムを通じて、ホーム・エデュケーションの分野にも力を注いでいます。

リンガフォン・ジャパンでは、世界的に権威のある英国リンガフォンとの合弁事業として、幼児からビジネスマンまでの語学教育をホーム・エデュケーションにおける先進のテクノロジーを発揮しながら、幅広い教育関連事業として展開しています。またセガ・エデュケーションシステムでは、教育用コンピュータ「セガAIコンピュータ」を使った地域密着型の幼児教室を展開。また幼児教育機器の販売なども行い、新時代に対応したホーム・エデュケーションの世界を開発しています。

会社概要

会 社 名　株式会社セガ・エンタープライゼス
所 在 地　〒144 東京都大田区羽田1丁目2番12号
商　　標　SEGA®
設　　立　昭和35年6月3日（創業昭和26年4月）
資 本 金　1,482,700万円
従業員数　1,460名
年　　商　552億円（平成元年4月実績）
決 算 期　4月30日（年1回）

役　　員

役職	氏名
代表取締役会長	大川　功
代表取締役社長	中山　隼雄
専務取締役	駒井　徳造
常務取締役	桜井大三郎
常務取締役	鈴木　久司
常務取締役	小形　武徳
常務取締役	中村　俊一
取　締　役	内藤　経雄
取　締　役	永井　明
取　締　役	上原　宗吉
取　締　役	北村　裕昭
取　締　役	和知　満男
取　締　役	小野　忠彦
取　締　役	家田　和忠
取　締　役	佐藤　秀樹
取　締　役	デヴィット・ローゼン
取　締　役	湯川　英一
取　締　役	岩田　巍
取　締　役	藤枝　純教
取　締　役	北之園英博
常勤監査役	小林　新吉
監　査　役	外立　憲治
監　査　役	宮崎　金助

取引銀行　住友銀行・日比谷支店　三和銀行・赤坂支店　日本長期信用銀行・本店　協和銀行・新宿西口支店　住友信託銀行・新宿支店　東洋信託銀行・渋谷支店　百十四銀行・東京支店　横浜銀行・蒲田支店　日本興業銀行・東京支店

事業内容

1. 各種ビデオ・ゲーム、アミューズメント・マシンおよび関連電子機器の製造・販売・輸出入、アミューズメント・センターの企画・設計・設置・運営
2. 家庭用テレビゲーム機、教育機器・玩具・娯楽用品および各種周辺機器、ソフト類の製造・販売・輸出
3. 両替機その他電子機器ならびにシステムの製造、販売。プリペイド・カードシステムの販売およびコンサルティング業務

関連会社

- セガ エンタープライゼス, インク.（U.S.A.）
- セガ オブ アメリカ, インク.
- セガ ヨーロッパ リミテッド
- タイム-アウト ファミリー アミューズメント センターズ, インク.
- 株式会社セガ・エデュケーション システム
- リンガフォン・ジャパン株式会社
- 株式会社ジョイテック トーカイ
- 株式会社CSK
- その他CSKグループ各社

Company Profile of SEGA.

The principle of SEGA is 'Creativity is our Life'. For us, creation is a great joy itself. We feel a sense of mission that we must hand this joy to the people of the future generation. SEGA…we will make new history in attaining our destiny.

私たちは、未来の歴史となります。

私たちSEGAの社是は「創造は生命（いのち）」です。
創り出すことの喜びを、時代を超えて、次の世代に伝えることが使命です。
SEGA。私たちは、未来の歴史となります。

沿革

昭和26年4月	創業
昭和35年6月	日本娯楽物産㈱設立（資本金900万円、昭和40年7月商号㈱セガ・エンタープライゼスに変更）
昭和39年4月	資本金3,600万円に増資
昭和39年6月	日本機械製造㈱吸収合併（資本金8,800万円）、業務用アミューズメント機器の製造開始
昭和40年7月	㈲ローゼン・エンタープライゼス吸収合併（資本金10,353万円）、ゲームセンターの運営開始
昭和41年1月	資本金11,853万円に増資
昭和41年7月	資本金15,003万円に増資
昭和44年3月	ガルフ アンド ウエスタン インダストリーズ，インク．の傘下に入る
昭和58年7月	資本金45,003万円に増資
昭和59年4月	CSKグループの資本参加により、CSKグループの一員となる
昭和59年7月	当社100%出資子会社セガ ヨーロッパ リミテッド設立
昭和60年3月	当社100%出資子会社セガ エンタープライゼス，インク．（U.S.A.）設立（昭和62年8月セガ オブ アメリカ，インク． へ株式を100%譲渡）
昭和60年10月	資本金202,440万円に増資
昭和61年3月	当社100%出資子会社セガ オブ アメリカ，インク．設立
昭和61年11月	当社株式東京店頭市場に新規登録される
昭和61年12月	セガ オブ アメリカ，インク．によるタイムーアウトファミリー アミューズメント センターズ，インク．買収
昭和62年1月	㈱セガ・エデュケーション システム（旧社名㈱幼総研）を傘下に
昭和62年6月	リンガフォン・ジャパン㈱へ出資、語学教育分野へ拡大をはかる
昭和63年4月	当社株式東京証券取引所市場第二部に上場 資本金816,140万円に増資
平成元年4月	資本金1,482,700万円に増資

事業所

東京本社	〒144 東京都大田区羽田1-2-12 TEL.03(743)7432（アミューズメント機器事業本部） 03(743)7433（AM施設事業本部） 03(743)7435（H・E事業部） 03(743)7430（総務部）
札幌支店	〒062 札幌市豊平区豊平五条3丁目2-34 TEL.011(841)0248（代表）
関西支店	〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 TEL.06 (334)5333（代表）
博多支店	〒810 福岡市中央区白金2-5-15 TEL.092(522)4715（代表）
佐倉事業所	〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4 TEL.0434(98)2621（代表）

営業所・出張所

札幌	062	札幌市豊平区豊平五条3丁目2-34	011(841)0248㈹
苫小牧	050	苫小牧市表町2-3-11セガ・ロイヤル内	0144(32)7945
旭川	070	旭川市三条西6丁目	0166(25)7940
帯広	085	釧路市双葉町10-21	0154(23)8826
函館	040	函館市松風町8-8ハイテクランドセガ内	0138(26)7085
青森	030	青森市大字安田字近野153-9	0177(82)5150
盛岡	020	盛岡市向中野字野原8-1	0196(35)8588
仙台	983	仙台市若林区六丁の目赤沼4-3	022(288)1081
郡山	963	郡山市富田町字愛宕前77-7横山ビル1F	0249(51)9911
茨城	310	水戸市元吉田町1011-2	0292(47)2126
宇都宮	321	宇都宮市御幸町96	0286(61)8770
群馬	371	前橋市六供町1024ミナミビル内	0272(24)8765～6
千葉	280	千葉市高品町1589-9	0472(33)0037
埼玉	330	大宮市三橋4-551	0486(22)1828～9
新潟	950-21	新潟市小針2-38-12	0252(33)3464
東京	144	大田区羽田1-2-12	03 (743)7443
東京西	185	国分寺市本多2-3-1	0423(24)8834
大和	242	大和市下鶴間甲3号617-3	0462(76)5551
横浜	232	横浜市南区宿町2-49浜文ビル1F	045(713)7411～2
湘南	238	横須賀市安浦町2-25	0468(22)3801
熱海	259-03	神奈川県足柄下郡湯河原町土肥1-14-22	0465(63)2577
伊豆	415	下田市西本郷2-6-3	05582(2)4521
沼津	410	沼津市平町9-6	0559(62)5972
静岡	422	静岡市馬淵3-8-5毛利ビル内	0542(86)1311
浜松	430	浜松市向宿町323-1	0534(62)7998
名古屋	452	名古屋市西区中沼町118	052(502)9161㈹
金沢	921	金沢市入江3-34	0762(91)2031
富山	933	高岡市末広町元畑50-1イセビル2F	0766(21)5493
京都	601	京都市南区吉祥院嶋樫山町45	075(691)8982
大阪	561	豊中市豊南町東2-5-3	06(334)5333
神戸	650	神戸市中央区元町通1-11-19セガ・レジャービル内	078(391)5723
姫路	675-01	加古川市平岡町土山623-1	078(942)3655
岡山	700	岡山市米倉70	0862(41)1202～3
広島	733	広島市中区河原町11-17 フルミチビル	082(293)9495㈹
米子	683	米子市米原740-1	0859(33)7033
徳島	779-31	徳島市国府町日開字南239-5	0886(42)1874
松山	790	松山市古川北1-14-11	0899(57)5128
高松	760	高松市木太町七区3585-8	0878(33)2321
北九州	802	北九州市小倉北区熊本2-7-42	093(551)7694
福岡	810	福岡市中央区白金2-5-15	092(522)4715㈹
久留米	830	久留米市東合川5-1-38	0942(44)3595
熊本	861-21	熊本市東野2-8-14	096(368)6730
長崎	852	長崎市千歳町20-19	0958(44)0034
大分	870	大分市大字花高松2-7-15	0975(52)3362
宮崎	880	宮崎市鶴島3-43ドウェル88 1F	0985(23)6531
鹿児島	890	鹿児島市武1-44-9	0992(51)2092
沖縄	901-01	那覇市小禄1050清和マンション1F	0988(59)1420